Etherstone - FR localization - Rulebook.indd 1 21-02-25 10:12:09

INTRODUCTION

Nobura. Une planète oubliée, enveloppée de mystère. Depuis la dernière grande extinction, elle resta stérile et inhabitée, jusqu'à ce qu'une entité cosmique empathique se sacrifie pour y insuffler la vie. Son essence se fragmenta en Etherstones, pierres de cinq couleurs différentes, chacune transformant les biomes de la planète et donnant naissance à des espèces distinctes qui coexistent et s'affrontent.

Parmi elles, les Etherstones violettes se distinguent par leur lien direct avec le Néant, une force primordiale de création et de destruction. Comme une peste vivante, elles corrompent tout ce qu'elles touchent. Le Néant semble d'abord doter ses victimes d'une force démesurée, les rendant plus puissantes, intelligentes et cruelles. Mais cette puissance n'est qu'une illusion : tôt ou tard, le corps de l'hôte s'effondre, libérant les Etherstones qu'il abritait. Ces dernières, guidées par une volonté ancienne, quittent alors Nobura pour reformer l'entité originelle.

Vous émergez de ce chaos en tant que leader ambitieux, déterminé à imposer votre domination.

Rien ni personne ne doit entraver votre ascension !

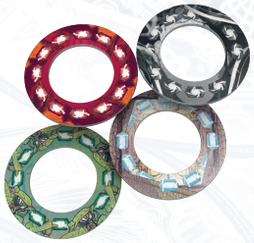
MATÉRIEL

75 cartes Entité
(15 de chaque : rouges, noires, vertes, blanches et violettes)

18 cartes Menace
(5 niveau I, 6 niveau II et 7 niveau III)

13 cartes Leader

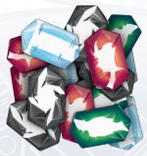
5 dés Etherstone
(1 rouge, 1 noir, 1 vert, 1 blanc et 1 violet)



4 présentoirs à dé

1 cadran de Vie (Premier joueur)

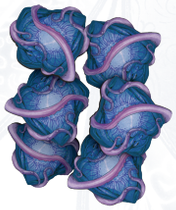
3 cadrans de Vie



80 jetons Etherstone
(20 de chaque : rouges, noirs, verts et blancs)

32 jetons Point

32 marqueurs



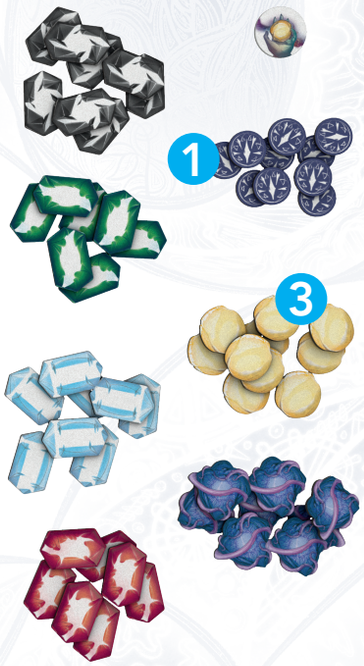
8 jetons Pacte du Néant

1 jeton Fin de partie

4 cartes Aide de jeu

Etherstone - FR localization - Rulebook.indd 2 21-02-25 10:12:31

MISE EN PLACE



1. Placez tous les jetons Etherstone, Pacte du Néant, Fin de partie ainsi que les marqueurs sur la table, à portée de tous les joueurs.

2. Formez une réserve de dés en créant un carré avec les 4 présentoirs à dé. Lancez les 5 dés et placez-les dans leurs présentoirs respectifs. Placez le dé violet au milieu des autres dés, car il ne possède pas de présentoir.

3. Placez sur la table un certain nombre de jetons Point en fonction du nombre de joueurs :

- 2 joueurs – 15 jetons
- 3 joueurs – 20 jetons
- 4 joueurs – 25 jetons

Gardez les jetons Point restants à proximité : ils constituent une réserve.

Etherstone - FR localization - Rulebook.indd 3 21-02-25 10:12:32

4. Séparez les cartes Menace selon leur niveau (indiqué au verso) et mélangez séparément chaque paquet. Formez un paquet Menace composé d'un nombre donné de cartes, en fonction du nombre de joueurs (voir ci-dessous). Rangez les cartes restantes dans la boîte. Dans ce paquet, placez les cartes de niveau I au-dessus, les cartes de niveau II au milieu et les cartes de niveau III en-dessous.

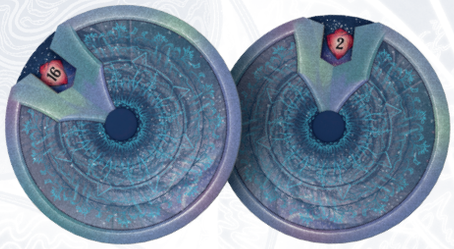
- 2 joueurs – 3 niveau I, 3 niveau II, 4 niveau III
- 3 joueurs – 4 niveau I, 4 niveau II, 5 niveau III
- 4 joueurs – 4 niveau I, 5 niveau II, 6 niveau III

5. Dévoilez les 3 premières cartes Menace au centre de la table : il s'agit des **Menaces actives**.

6. Distribuez aléatoirement un cadran de Vie - y compris le cadran Premier joueur - à chaque joueur.

Cadran de Vie Premier joueur

Cadrans de Vie



7. Donnez une carte Aide de jeu à chaque joueur.

8. Passez à la phase de Choix.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Vous incarnez un leader puissant, déterminé à accumuler le plus de points en invoquant des cartes Entité, en exploitant leurs capacités avec stratégie et en surmontant les Menaces. Pour cela, vous collecterez de précieuses Etherstones en sélectionnant judicieusement des dés, ce qui vous permettra d'invoquer des cartes Entité depuis votre main et d'activer leurs effets.

La partie commence par la **phase de Choix**, durant laquelle chaque joueur constitue une main de 7 cartes qu'il utilisera tout au long de la partie.

Ensuite vient la **phase Principale**, composée d'un nombre variable de tours jusqu'à la fin de la partie. À votre tour, vous effectuerez une seule action. Ensuite, ce sera au tour du joueur suivant dans le sens horaire. Une fois qu'une condition de fin de partie est déclenchée et que tous les joueurs ont joué le même nombre de tours, le décompte final est effectué. Le joueur ayant obtenu le plus de points est déclaré vainqueur !

Phase de Choix (draft)

Effectuez les actions suivantes :

1. Mélangez toutes les cartes Leader. Chaque joueur en pioche 2, sans les révéler à ses adversaires.

2. Mélangez toutes les cartes Entité et distribuez-en 7 à chaque joueur. Chacun choisit 1 de ses cartes et la place face cachée devant lui. Il fait ensuite passer ses 6 cartes restantes à son voisin de gauche et reçoit donc lui-même 6 nouvelles cartes. Il en choisit 1, qu'il place devant lui face cachée, et passe les 5 cartes restantes. Continuez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 7 cartes, qui constituent sa main de départ. Chacun garde sa main secrète.

3. Simultanément, les joueurs choisissent 1 de leurs cartes Leader et la placent face visible devant eux. Les cartes restantes sont remises dans la boîte.

4. Les joueurs reçoivent les Etherstones et marqueurs indiqués au bas de leur carte Leader, et placent ceux-ci sur la partie supérieure de leur carte Leader.

5. Les joueurs règlent leurs cadrans de Vie en fonction de la valeur inscrite dans le coin supérieur droit de leur carte Leader.

6. Passez à la phase Principale.

Remarque : Pour votre première partie, passez les étapes 1 à 3 et prenez l'une des mains préfabriquées (voir détails en page 10).

Phase Principale

Chaque joueur joue à tour de rôle en sens horaire, en commençant par le premier joueur.

Aperçu d'un tour de jeu

Effectuez ces actions l'une après l'autre :

1. **Renouveler la réserve de dés** *(page 8)*

Si la réserve de dés est vide, lancez les 5 dés pour la remplir à nouveau.

2. **Effectuer une action (au choix)**

Effectuez **une** des actions suivantes :

- **Sélectionner un dé** *(page 8)*
  Sélectionnez un dé pour recevoir 2 Etherstones et activer des capacités éventuelles.
- **Invoquer** *(page 8)*
  Payez le coût en Etherstones d'une carte de votre main et placez-la face visible devant vous.
- **Attaquer** *(page 9)*
  Combattez une Menace active à l'aide de votre Leader et/ou de vos Adeptes.
- **Se reposer** *(page 9)*
  Redressez vos Adeptes engagés : cela les rend disponibles pour une nouvelle Attaque.
- **Pacte du Néant** *(page 9)*
  Régénérez-vous en signant un Pacte du Néant. Ceci réinitialise votre Vie, mais vous coûtera 7 points lors du décompte final.

3. **Vérifier si la fin de partie est déclenchée** *(page 9)*

Si l'une des trois conditions de fin de partie est remplie, celle-ci est déclenchée. Continuez à jouer jusqu'à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours.

Concepts généraux

Etherstones

Les Etherstones contiennent l'essence pure de l'entité qui s'est sacrifiée pour insuffler la vie à Nobura. Vous pouvez les utiliser pour invoquer des cartes Entité et libérer leur pouvoir. Il existe 5 couleurs d'Etherstone :

Noir - Exaltés	Rouge - Limbiques
Vert - Chuchoteurs	Blanc - Luministes
Violet - Néant	

Etherstone - FR localization - Rulebook.indd 5 21-02-25 10:12:44

Recevoir des Etherstones

À chaque fois que vous recevez une Etherstone, prenez un jeton Etherstone de la couleur correspondante et placez-le devant vous. Les Etherstone Néant n'existent pas physiquement, vous devez donc prendre des Etherstones de la/des couleur(s) de votre choix.

Dépenser des Etherstones

Quand vous dépensez un jeton Etherstone, remettez-le dans sa réserve. Si vous devez payer des Etherstones Néant, payez dans la/les couleur(s) de votre choix.

Vie

Sur Nobura, vous incarnez votre Leader. Vous commencez la partie avec une Vie équivalente à la valeur indiquée sur votre carte Leader. Au cours de la partie, vous gagnerez et perdrez de la Vie, en reportant ces variations sur votre cadran de Vie. Vous pouvez gagner plus de Vie que le montant initial indiqué sur votre carte, mais jamais au-delà de 16.

Corruption

Si votre Vie descend à zéro, vous devenez **corrompu**. Placez votre cadran de Vie sur votre carte Leader pour le signaler. Vous pouvez alors perdre de la Vie supplémentaire sans conséquence, et devez obligatoirement effectuer une action *Pacte du Néant* comme prochaine action afin de vous régénérer.

Points

Différents éléments vous feront gagner des points au cours de la partie. À chaque fois, prenez sur la table le nombre de jetons Point indiqué. S'il n'y a plus de jetons Point sur la table, continuez à en prendre parmi les jetons gardés à proximité lors de la mise en place. Ne gagnez jamais de jetons Point pour les points indiqués sur vos cartes Menace et Entité **en jeu**. Ces points seront ajoutés à votre score lors du décompte final. Le joueur ayant obtenu le plus de points remportera la partie.

Jetons

Il n'y a pas de limite au nombre de jetons Point, Etherstone, ni au nombre de marqueurs possédés. Il n'y a pas non plus de limite à la quantité de ces jetons. Dans le cas peu probable où ceux-ci viendraient à manquer, remplacez-les par tout objet approprié.

Si le texte d'une carte contredit les règles du jeu, le texte de la carte prévaut.

Aperçu des cartes

Il y a 3 catégories de cartes : Entité, Menace et Leader.

» Cartes Entité

Nombre et type d'Etherstones à payer pour invoquer cette carte

Nombre de points que cette carte vaudra au joueur la contrôlant si elle est en jeu en fin de partie

Nom de la carte
Ce bandeau sera toujours de la couleur de la carte.

Type de carte

Nom de faction

Capacités

Numéro unique

Type de carte
Il existe 3 types de cartes Entité :
- Adepte
- Rituel
- Technologie

Force
Dégâts infligés à une Menace lors d'une action Attaque

Etherstone - FR localization - Rulebook.indd 6 21-02-25 10:12:46

» Cartes Menace

Points de fin de partie reçus par le joueur l'ayant attaquée

Total de Vie de la Menace

Nom de la Menace

Numéro unique

Récompense obtenue à la fin d'une action Attaquer et éventuels effets de fin de combat

Force
Dégâts infligés à un Leader ayant participé à une action Attaquer

» Cartes Leader

Total de Vie avec lequel ce Leader débute la partie

Nom du Leader

Numéro unique

Capacités

Etherstones de départ et/ou marqueurs obtenus lors de la mise en place

Force
Dégâts infligés à une Menace si ce Leader a participé à une action Attaquer

Capacités

La plupart des cartes Entité et Leader possèdent des capacités. Celles-ci peuvent être activées par des dés que vous sélectionnez, ainsi que par d'autres capacités que vous activez. Sauf mention contraire, l'activation d'une capacité est optionnelle. Les capacités sont séparées par des lignes horizontales. Si plusieurs capacités sont déclenchées, vous choisissez leur ordre d'activation. **Vous pouvez déclencher les capacités d'une carte même si celle-ci est engagée.**

Si la cible d'une capacité n'est pas précisée, c'est la carte elle-même qui subit l'effet de la capacité.

- Lorsqu'une capacité est déclenchée, appliquez une seule fois son effet, sauf si un « X » est placé devant, signifiant que vous pouvez l'appliquer un nombre variable de fois.
- Vous pouvez déclencher plusieurs fois la même capacité au cours d'un même tour si celle-ci est déclenchée par d'autres capacités.
- Vous pouvez déclencher les capacités d'une carte ayant été invoquée par une précédente capacité lors de ce tour.
- Lorsqu'une capacité est déclenchée, elle doit être appliquée autant de fois que possible avant qu'une autre capacité ne soit déclenchée.
- Si une capacité fait référence :

- à un joueur ayant « le plus de », elle ne s'active pas en cas d'égalité ;

- à de la « Vie » ou à une « Protection », vous en êtes la cible si rien d'autre n'est spécifié ;

- à placer/retirer un marqueur, la carte elle-même est alors la cible de cette capacité, sauf mention contraire.

Les capacités se déclenchent selon l'icône indiquée :

	Post-Invocation	Se déclenche immédiatement après l'invocation.
	Pré-Invocation	Se déclenche immédiatement avant l'invocation.
	Permanent	Se déclenche à chaque fois que les conditions indiquées sont remplies.
	Fin de partie	Se déclenche lors du décompte final des points.
	Attaque	Se déclenche lorsque vous effectuez une action Attaquer.
	Couleur de dé	Se déclenche lorsque vous sélectionnez un dé de la couleur correspondante.
1-2	Valeur de dé	Se déclenche lorsque vous sélectionnez un dé de la valeur correspondante.
1>3	Intervalle de dé	Se déclenche lorsque vous sélectionnez un dé dont la valeur est dans l'écart indiqué (chiffres notés compris).

Plus de détails dans le glossaire *(pages 11 et 12)*.

Lors de votre tour

Effectuez les trois étapes suivantes à chaque tour :

1. Renouveler la réserve de dés

Au début de votre tour, si la réserve de dés est vide, vous devez la renouveler (gratuitement). S'il reste au moins 1 dé, vous pouvez choisir de perdre 1 Vie par dé restant dans la réserve pour la renouveler.

Pour renouveler la réserve de dés, prenez les 5 dés et lancez-les. Puis, placez les dés dans leurs présentoirs respectifs. Placez le dé violet au milieu des autres dés, car il ne possède pas de présentoir.

2. Effectuer une action (au choix)

Vous **devez** effectuer l'une des actions suivantes :

- Sélectionner un dé

  Choisissez 1 dé de la réserve et placez-le devant vous. Obtenez 2 Etherstones de la couleur de ce dé. La valeur du dé n'influe pas sur la quantité ou la couleur des Etherstones obtenues.

  Si vous sélectionnez le dé Néant (violet), perdez 1 Vie. Choisissez une seule couleur et obtenez 2 Etherstones de cette couleur. Pour le reste du tour, le dé Néant sera considéré comme étant de cette couleur.

  Ne modifiez pas la valeur du dé que vous avez choisi, à moins qu'une capacité ne le précise.

  Après avoir obtenu vos Etherstones, vous **pouvez** déclencher toutes les capacités de vos cartes Leader et Entité **en jeu** indiquant la couleur et/ou la valeur du dé que vous avez sélectionné. Activez chaque capacité une fois, dans l'ordre de votre choix.

  Gardez le dé sélectionné devant vous jusqu'à la prochaine étape *Renouveler la réserve de dés*. Les dés des tours précédents n'ont aucun effet.

- Invoquer

  Choisissez une carte Entité de votre main, payez son coût d'invocation en Etherstones et placez-la devant vous (le coût en Néant (violet) est à payer avec la/les Etherstones de votre choix).

  Avant de dépenser vos Etherstones, déclenchez toutes les capacités Pré-Invocation ( ) sur la carte et placez la carte face visible devant vous. Sa position par rapport à vos autres cartes en jeu n'affecte pas son fonctionnement.
  Enfin, déclenchez toutes les capacités Post-Invocation ( ) de cette carte. Cette carte est désormais considérée comme étant **en jeu**.

Etherstone - FR localization - Rulebook.indd 8 21-02-25 10:12:57

- Attaquer

  Effectuez les actions suivantes :

  1. Choisissez une carte Menace face visible parmi les Menaces actives.
  2. Choisissez autant d'Adeptes disponibles que souhaité et additionnez leur Force pour obtenir la valeur d'Attaque. Faites-les ensuite pivoter afin de symboliser leur engagement.
     Les Adeptes engagés ne peuvent pas participer à une nouvelle Attaque tant qu'ils n'ont pas été rendus disponibles (redressés) par une capacité ou une action *Se reposer*.
     Votre Leader peut également participer à l'Attaque en ajoutant sa Force à la valeur d'Attaque. Les Leaders ne sont jamais engagés. Ne faites donc pas pivoter leur carte après une Attaque.
  3. Vous pouvez déclencher toutes les capacités d'Attaque de votre carte Leader et de toutes vos cartes en jeu, y compris celles qui ne participent pas à cette attaque, dans l'ordre de votre choix.
  4. Vous ne pouvez entreprendre une Attaque que si votre valeur d'Attaque égale ou dépasse la Vie de la Menace attaquée. Si votre valeur d'Attaque est inférieure, vous devez choisir une autre carte Menace ou une autre action pour ce tour.
  5. Vous êtes le Leader. Si vous avez rejoint l'Attaque, perdez un nombre de Vie équivalent à la Force de la Menace combattue.
  6. Appliquez tous les effets des capacités qui s'activent en fin d'Attaque.
  7. Une fois l'Attaque réussie, obtenez toutes les récompenses indiquées au bas de la carte Menace combattue.
  8. Empilez les cartes Menace combattues face cachée devant vous pour constituer votre pile Butin. Vous en obtiendrez les points lors du décompte final.
  9. Piochez la première carte du paquet Menace et ajoutez-la aux Menaces actives.
     Si le paquet Menace est épuisé, passez cette étape et continuez votre tour avec moins de 3 Menaces actives.

- Se reposer

  Redressez vos Adeptes engagés afin de les rendre disponibles pour une nouvelle Attaque.

- Pacte du Néant

  Si vous êtes corrompu, cette action est obligatoire. En revanche, elle ne peut pas être effectuée par un joueur non corrompu.

  Régénérez-vous en signant un Pacte du Néant. Réinitialisez votre Vie au niveau indiqué sur votre carte Leader, puis retirez votre cadran de Vie de cette carte et recevez un jeton Pacte du Néant (7 points de pénalité sur votre score final).

3. Vérifier si la fin de partie est déclenchée

La fin de partie est déclenchée si l'une des trois conditions suivantes est remplie :

- Vous n'avez plus de carte Entité en main. Suite à un effet de destruction, vous pouvez avoir moins de 7 cartes en jeu à ce moment-là.
- Le paquet Menace est épuisé. Cette condition déclenche la fin de partie même s'il reste des Menaces actives.
- Il n'y a plus de jetons Point sur la table.

Si la fin de partie est déclenchée lors de votre tour, prenez le jeton Fin de partie et placez-le devant vous.

Si la partie n'est pas terminée, c'est au tour du joueur suivant en sens horaire de jouer.

Etherstone - FR localization - Rulebook.indd 9 21-02-25 10:12:58

FIN DE PARTIE & DÉCOMPTE

Lorsque la fin de partie est déclenchée, continuez à jouer jusqu'à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours. Ainsi, le joueur situé à droite du premier joueur jouera toujours le dernier tour de la partie. S'il déclenche la fin de la partie, celle-ci s'achèvera juste après son tour.

Décompte final

Calculez votre score en additionnant les points suivants :

- 2 points au possesseur du jeton Fin de partie.
- 1 point pour chaque jeton Point.
- Tous les points de vos cartes Entité en jeu (coin supérieur droit).
- Tous les points des capacités de fin de partie de vos cartes Entité en jeu.
- Tous les points des cartes Menace de votre Butin (coin supérieur gauche).
- 1 point par tranche de 2 Vies restantes sur votre cadran de Vie.
- - 3 points si vous êtes corrompu en fin de partie.
- - 7 points pour chaque jeton Pacte du Néant.

Le joueur ayant obtenu le plus de points l'emporte ! En cas d'égalité, vérifiez les conditions de victoire suivantes dans l'ordre : le moins de cartes en main, le plus d'Etherstones, le plus de Vie restante dans le cadran. Dans le cas peu probable où l'égalité subsiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.

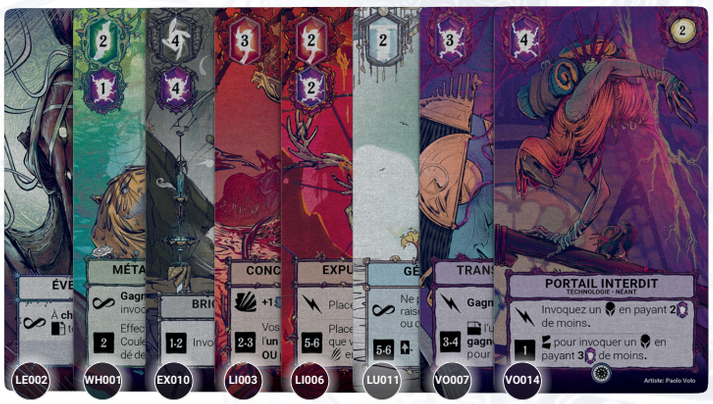
INITIATION : MAINS PRÉFABRIQUÉES

Lors de votre première partie, chaque joueur sélectionne l'une des « mains » préfabriquées en identifiant les numéros (coin inférieur gauche) d'un Leader et des cartes correspondantes. Puis, passez à l'étape 4 de la phase de Choix.

Main	Leader	Numéro des cartes
A	LE002	EX010, WH001, LI003, LI006, LU011, VO007, VO014
B	LE003	EX001, EX002, EX014, LI002, LU015, VO003, VO006
C	LE004	WH002, WH003, WH010, WH011, LI012, LI009, VO012
D	LE005	WH004, WH007, LI004, LU001, LU005, LU009, VO004
E	LE010	EX004, EX005, EX006, LI001, LU003, LU012, VO005

Remarque : Il est fortement recommandé de n'utiliser ces « mains » que lors de votre première partie, car celles-ci développent une synergie plus « optimale » qu'une main draftée. La phase de Choix est un élément crucial de ce jeu à utiliser dès que possible.

Exemple : Main préfabriquée « A »



Etherstone - FR localization - Rulebook.indd 10 21-02-25 10:13:03

GLOSSAIRE

Icônes

Cartes

- Menace
- Leader

Entités :

- Adepte
- Rituel
- Technologie

Couleurs & Etherstones

- Violet – Néant (couleur au choix)
- Noir – Éxaltés
- Vert – Chuchoteurs
- Blanc – Luministes
- Rouge – Limbiques

Capacités

Les capacités se déclenchent selon l'icône indiquée :

- Post-invocation – Immédiatement après l'invocation.
- Pré-invocation – Immédiatement avant l'invocation.
- Permanent – À chaque fois que les conditions indiquées sont remplies.
- Fin de partie – Lors du décompte final.
- Attaque – Lorsque vous effectuez une action *Attaquer* (même si cette carte ne participe pas et/ou est épuisée).
- Couleur de dé – Lorsque vous sélectionnez un dé de la couleur correspondante.
- 1-2 Valeur de dé – Lorsque vous sélectionnez un dé de la valeur correspondante.
- 1>3 Intervalle de dé – Lorsque vous sélectionnez un dé d'une valeur comprise dans l'écart donné (nombres indiqués inclus).

Capacités

Concepts généraux :
Si une capacité :
- fait référence à un joueur ayant « le plus de », elle ne s'active pas en cas d'égalité ;

- fait référence à de la « Vie » ou à une « Protection », vous en êtes la cible si rien d'autre n'est spécifié ;

- ne précise pas de cible, la carte possédant cette capacité en est la cible.

- Adversaires : Une capacité affectant des adversaires affecte tous les joueurs à l'exception de vous-même. Déclenchez ces capacités à leur maximum, même si elles aident vos adversaires.
- En jeu : Fait référence aux cartes Entité invoquées, qu'elles soient redressées ou engagées.
- Attaque : Pour effectuer cette action, vous devez cumuler une valeur d'Attaque égale ou supérieure à la Vie d'une carte Menace. Placez alors cette carte dans votre Butin.
- Défaite : Vainquez une Menace et ajoutez-la à votre butin. Il ne s'agit pas d'une Attaque : rien ne peut donc modifier la valeur d'Attaque.
- Activation : Déclenchez une capacité Couleur/Valeur/Intervalle de dé d'une autre de vos cartes en jeu.
- Marqueurs : Jetons génériques placés sur des cartes Entité ou Leader. Si une capacité dépense des marqueurs, retirez de cette carte le nombre indiqué de jetons.

Etherstone - FR localization - Rulebook.indd 11 21-02-25 10:13:03

- Vie : Indiquez la Vie que vous gagnez ou perdez en faisant tourner la roue de votre cadran de Vie.
- Point : Gagnez le nombre indiqué de jetons Point (présents sur la table ou, si épuisé, depuis la réserve).
- Réserve : Lorsque vous gagnez des jetons Point de la réserve, prenez-les parmi ceux écartés lors de la mise en place, pas sur la table.
- Force : Ajoutez ou soustrayez le nombre indiqué de votre valeur d'Attaque lorsque vous attaquez une Menace.
- X : Valeur que vous choisissez ou qui est précisée par la capacité. La valeur de X reste la même pour cette capacité.
- #X : Si un nombre apparaît devant X, multipliez X par ce nombre.
- Rappel : Renvoyez une de vos cartes Entité en jeu dans votre main.
- Destruction : Retirez du jeu la carte ciblée.
- Protection : Protège le Leader (exclusivement contre une Menace) du nombre indiqué de dégâts.
- Réactivation : Redressez une de vos cartes engagées pour la rendre à nouveau disponible.
- Épuisement : Engagez l'une de vos cartes en l'inclinant.
- Invoquer : Effectuez une action *Invoquer* (p.8). Placez la carte en jeu, devant vous. Cette capacité est souvent assortie d'une condition ou d'un changement de coût d'invocation.

Exemple :

Félix possède le Métamorphe docile et la Duchesse entomique en jeu. Il sélectionne un dé vert de valeur 2 et active la capacité du Métamorphe docile, lui permettant d'activer une capacité d'un autre Adepte en jeu. Il choisit la capacité 3-4 de la Duchesse entomique. Cette capacité ne prévoit pas de cible spécifique, il place donc 1 sur la Duchesse entomique.

MÉTAMORPHE DOCILE
ADEPTE · CHUCHOTEUR
Gagnez une à chaque invocation d'un .
2
Effectuez une capacité Couleur/Valeur/Écart de dé de l'un de vos en jeu.
DUCHESSE ENTOMIQUE
ADEPTE · CHUCHOTEUR
+2 pour chaque .
Lorsque ce participe à une Attaque, retirez la moitié de ses , arrondis au supérieur.
3-4
Placez un .
2

Auteurs : Simone Luciani et Virginio Gigli
Illustrateur : Paolo Voto
Éditeur : ThunderGryph Games
PM : Gonzalo Aguirre Bisi
DA : Pierpaolo Paoletti
Rédaction du livret : Jonathan Cox
Révision anglaise : Jessica Longhurst
Traduction française : The Rulebook Translator
Version France : Matthieu Clamot, Damien Falkouska, Julien Serre
Design graphique : Pierpaolo Paoletti, Zhuang Huachong, Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Un jeu basé sur le roman *Etherstone : Nobura's Mysteries*, de Gonzalo Aguirre Bisi et William Allan Gosline
Grâce au soutien de Cristina Bisi, Cristina Aguirre Bisi, William Cavallieri, Flavio De Leonardis et Luis González

Blackrock Games
ZA du Pra de Serre
63960 Veyre-Monton, France
www.blackrockgames.fr

Thundergryph SLU
Avda. República Argentina, 24 - 2o
41011 Séville, Espagne
www.thundergryph.com
support@thundergryph.com

© 2025 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.

Etherstone - FR localization - Rulebook.indd 12 21-02-25 10:13:10